

Informatyka

Wymagania edukacyjne z informatyki dla uczniów klasy 6

Wymagania egzaminacyjne przygotowane na podstawie *Programu Nauczania Informatyki w szkole podstawowej Lubię to!*, autor: Michał Kęska, wydawnictwo: Nowa Era, 2020.



Nazywam się Klaudia Wygaś i jestem nauczycielką informatyki w Prywatnej Szkole Podstawowej „SMYK” w Bielsku-Białej. Ukończyłam studia na Uniwersytecie Pedagogicznym w Krakowie, na kierunku: edukacja techniczno-informatyczna oraz na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach, na kierunku: matematyka z informatyką. Wielką frajdę sprawia mi planowanie, sadzenie i szydełkowanie. Chcę zarażać uczniów swoimi pasjami, bo każdy z nich ma w sobie ukryty talent.

Uczeń:

1. wysyłając wiadomości mailowe wykorzystuje pola „do wiadomości” oraz „ukryte do wiadomości” podczas wpisywania adresów odbiorców,
2. wymienia i przestrzega zasad netykiety.

Uczeń, w arkuszu kalkulacyjnym, np. MS Excel:

1. dodaje arkusze do skoroszytu,
2. zmienia szerokość kolumn,
3. wykorzystuje automatyczne wypełnienie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby,
4. porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych np. od A do Z,
5. zmienia krój, kolor i wielkość czcionki w komórkach,
6. tworzy formuły do obliczeń, wykorzystując adresy komórek,
7. wykonuje obliczenia korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA,
8. prezentuje dane na wykresie, zmienia wygląd wykresu dodając i usuwając elementy.

Uczeń, w programie Scratch3:

1. buduje skrypty określające reakcje duszka na kliknięcie np. nadanie komunikatu, programuje skutek odebrania komunikatu,
2. tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach,
3. wykorzystuje bloki „jeżeli” oraz „powtórz”,
4. wykorzystuje blok „zapytaj” i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej,
5. sprawdza spełnienie określonych warunków wykorzystując bloki z kategorii *Wyrażenia*,
6. buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek.

Uczeń, w programie graficznym Gimp:

1. tworzy proste rysunki korzystając z narzędzi z przybornika,
2. pracuje na warstwach,
3. zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć,
4. kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy,
5. rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia *Rozmycie Gaussa*.